



2do Showroom Virtual de Emprendimiento: Prototipos, Modelos, Proyectos, Planes y Prácticas empresariales 2020-20

Nombre del emprendimiento: Gamentor

Categoría: Modelos

Institución: Universidad Continental

Facultad: Ingeniería y Ciencias de la Empresa

Curso: Incubación Empresarial I





Integrantes del equipo

N°	Apellidos y nombres	DNI	Carrera	Sede
01	Rivas Lazo Diego Sammy	75784544	Ing. Civil	Huancayo
02	Paucar Huamán Isaac Isaias	70943103	Ing. Mecatrónica	Huancayo
03	Poma Soto José Daniel	73693951	Administración y Finanzas	Huancayo
04	Pereyra Rojas Evelyn Janelly	71202320	Administración y Recursos Humanos	Huancayo
05	Delgado Barreda Fabricio Sebastián	72411750	Arquitectura	Arequipa
06	Ignacio Pérez Marlong	71276871	Ing. Civil	Huancayo
07	Caja Alanya Cinthya	75760936	Ing. Civil	Huancayo

Asesor: ANGELA ELIZABETH OLIVERA PONCE



Identificación del problema

En el 2018, el mercado de los videojuegos alcanzó una facturación total de 122,500.00 millones de euros aproximadamente, una cifra para nada despreciable, ya que lo sitúa a la par de industrias como la del cine y la televisión, que generaron 123.500 millones en el mismo periodo. Por ello resulta importante entrar en esta industria. Cabe decir que el Latinoamérica se encontró una alta demanda no explorada sobre el coaching de videojuegos, a diferencia de Norteamérica y Europa. Y por ello pretendemos entrar en ese mercado, contribuyendo a la escena competitiva de videojuegos y apoyando a las personas que trabajen en nuestra empresa con incentivos económicos, que ayudaran a la falta de ingresos debido al la última pandemia.



Características creativas e innovadoras

- Una plataforma disponible para el habla hispana.
- Precios a partir de 2 dólares por sesión de coaching.
- Incentivos a los colaboradores o mentores de la plataforma.
- Una plataforma amigable.
- La posibilidad de guardar y compartir grabaciones de las partidas jugadas.
- Un sistema de calificación hacia los socios.
- Una alcancía virtual.
- Un foro de la comunidad.
- Cualquiera persona puede ser colaborador y mentor, con tal que muestren esfuerzo y empeño.



Lean Canvas

<p>Problema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una alta demanda no explorada en el idioma español sobre el coaching de videojuegos. • La falta de ingresos debido al Covid. • Precios altos de coaching de videojuegos por jugadores profesionales de e-sports. 	<p>Solución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un servicio de Coaching de videojuegos en internet. • Puestos de mentoría para personas con alto conocimiento en cualquier videojuego (no necesariamente profesional) • Precios accesibles para coaching. 	<p>Propuesta de valor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un sistema de calificación hacia los mentores idóneo que tenga como objetivo mejorar el trato hacia los usuarios. • Una plataforma que permita el coaching de cualquier videojuego. • La posibilidad de generar ingresos de los videojuegos sin ser un jugador profesional. 	<p>Ventaja especial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una plataforma disponible en español e inglés. • Precio accesible • Ser profesional no es un requerimiento si quieres ser mentor. 	<p>Segmento de cliente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personas de 16 a 35 años de edad que jueguen videojuegos en línea.
<p>Métricas claves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de usuarios. • Popularidad de videojuego 		<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitio web, redes sociales, Y app. 		
<p>Costos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alquiler de servidores. • Pagos a los mentores proporcional a la calidad de contenido. • Mantenimiento de la plataforma. • Marketing digital y personal. 			<p>Fuentes de ingreso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comisión a los mentores. 	

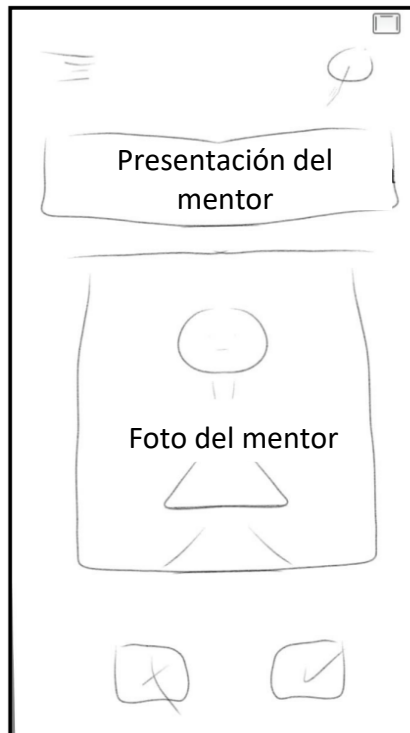


Business Model Canvas

<p>Aliados estratégicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • Google • VPS Server • E-pal • Fiverr 	<p>Actividades claves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño y materialización de la red social, publicidad y soporte de ayuda para los usuarios. 	<p>Propuesta de valor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender conceptos bases y específicos de cualquier tipo de videojuegos. Mejorar en los videojuegos. Aprender de forma dinámica y personal. Una plataforma amigable e intuitiva. 	<p>Relación con el cliente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soporte técnico. • Páginas de la empresa en redes sociales. 	<p>Segmento de cliente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personas entre 18 a 35 años de edad que sean aficionados a los videojuegos.
<p>Recursos claves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal profesional. • Sponsors. • Internet. • Equipos de alta gama 		<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Página web. • Aplicación. 		
<p>Costos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personal. • Alquiler de servidores. • Pago de servicios básicos. • Mantenimiento de la plataforma. • Pago a los Socios. 			<p>Fuentes de ingreso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con un porcentaje del total de ganancias que producen los socios. 	



Galería de imágenes del producto (solución del problema)





Emprendimiento

Growth Center - Emprendimiento
Av. San Carlos 1980 - Huancayo
Teléfono: 064 – 481430 Anexo 7720
Conti-emprende@continental.edu.pe

